

Regulamin uczestnictwa w wydarzeniu Fantasy & Magic Con 2026

(wersja z dnia 25.01.2026 r.)

§1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady uczestnictwa w wydarzeniu Fantasy & Magic Con 2026 (dalej zwanym: Wydarzeniem), w tym prawa i obowiązki uczestników, gości, wystawców, twórców, mediów oraz organizatora.
2. Wydarzenie odbędzie się w dniach 11-12 lipca 2026 roku na Torze Służewiec przy ul. Puławskiej 266, 02-684 Warszawa, z czego dnia 11 lipca 2026 w godzinach 10:00-21:00 oraz 12 lipca 2026 w godzinach 10:00-18:00.
3. Wydarzenie planowane jest jako impreza masowa w rozumieniu ustawy z dnia 20 marca 2009 r. o bezpieczeństwie imprez masowych.
4. Organizatorem wydarzenia jest Raccoon Business Kinga Zgorzelska, prowadząca działalność gospodarczą pod nazwą Raccoon Business, wpisana do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, NIP: 8222418750, z siedzibą przy Alejach Jerozolimskich 123A, 02-017 Warszawa, piętro 18 (dalej zwana Organizatorem).
5. Celem Wydarzenia jest promocja kultury i sztuki fantastycznej, ze szczególnym uwzględnieniem literatury, filmów i seriali, gier oraz cosplay, a także integracja społeczności miłośników tych dziedzin.
6. Uczestnictwo w Wydarzeniu oznacza zapoznanie się z niniejszym regulaminem oraz akceptację jego postanowień w całości.
7. Osoby łamiące zasady regulaminu będą wypraszane z Wydarzenia, bez możliwości powrotu.

§2. Warunki uczestnictwa i sprzedaży biletów

1. Udział w Wydarzeniu jest możliwy po nabyciu biletu lub uzyskaniu akredytacji.
2. Bilet uprawnia do wstępu do ogólnodostępnych stref wydarzenia, tj. hali wystawców, sal warsztatowych, sal z prelekcjami, sceny głównej, atrakcji plenerowych itd.
3. Organizator zastrzega, że niektóre punkty programu są limitowane i mogą być dodatkowo płatne np. autografy wybranych gości, photo-op z gośćmi specjalnymi czy spotkania typu meet&greet.
4. Sprzedaż biletów online rozpocznie się 29 stycznia 2026 r. o godz. 12:00 i będzie prowadzona wyłącznie za pośrednictwem serwisu ToBilet.
5. Sprzedaż biletów online będzie możliwa do 8 lipca 2026 do godz. 23:59 lub do wyczerpania biletów.
6. Sprzedaż karnetów online na dodatkowo płatne punkty programu będzie limitowana i możliwa do 26 czerwca 2026 do godz. 23:59 lub do wyczerpania puli. Sprzedaż karnetów na miejscu będzie uzależniona od tempa poruszania się kolejki do poszczególnego gościa.
7. Dostępne bilety w sprzedaży online:
 - Bilet jednodniowy – sobota (11 lipca) – 79,99 PLN,
 - Bilet jednodniowy – niedziela (12 lipca) – 64,99 PLN,
 - Karnet dwudniowy (11-12 lipca) – 129,99 PLN.
 - Karnet dwudniowy early-access (11-12 lipca) – 149,99 PLN

8. Jeśli pula biletów online nie zostanie wyczerpana, możliwa będzie sprzedaż biletów stacjonarnie w dniach trwania wydarzenia:

- sobota (11 lipca) – 99,99 PLN,
- niedziela (12 lipca) – 84,99 PLN.

Karnety dwudniowe nie będą dostępne stacjonarnie.

9. Dzieci do lat 12 mogą wejść na teren wydarzenia na podstawie biletu wydarzenia Fantasy & Magic Con Junior (12,99 PLN za 1 dzień wydarzenia). Opiekun dziecka musi jednak zakupić standardowy bilet. Szczegółowe informacje dotyczące honorowania biletów znajdują się na <https://junior.fantasymagiccon.pl/>

10. Dzieci do 6 r. ż. obowiązują wstęp bezpłatny.

11. Bilety nie podlegają zwrotowi ani wymianie, z wyjątkiem sytuacji, gdy wydarzenie zostanie odwołane przez Organizatora lub gdy Organizator wprowadzi istotne zmiany w regulaminie. Za istotne zmiany uznaje się w szczególności zmianę daty, miejsca wydarzenia lub zasad bezpieczeństwa. Wówczas uczestnik ma prawo do zwrotu biletu, a zwrot zostanie dokonany tą samą metodą płatności, którą został zakupiony bilet.

12. Zakup biletu jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na przestrzeganie niniejszego regulaminu oraz regulaminów stanowiących jego załączniki.

13. Akredytacje są przeznaczone dla:

- twórców programu (prelegentów, prowadzących panele i warsztaty),
- gości wydarzenia,
- wystawców,
- artystów z Alei Twórców,
- mediów,
- osób, które wygrały bilety w konkursach partnerów wydarzenia.

14. Akredytacje będzie można odebrać:

- w piątek 10 lipca 2026 r. w godz. 12:00 - 21:00,
- w sobotę 11 lipca w godz. 8:00 - 21:00,
- w niedzielę 12 lipca w godz. 8:00 - 16:00.

15. Odbiór akredytacji odbywa się po okazaniu dokumentu tożsamości.

16. Akredytacje są imienne i nie mogą być przekazywane osobom trzecim.

§3. Wstęp i identyfikacja uczestników

1. Przy wejściu na teren wydarzenia każdy uczestnik zobowiązany jest do okazania biletu i wymiany go na obowiązkową opaskę identyfikacyjną.

2. Odbiór opasek i (nieobowiązkowych) identyfikatorów będzie możliwy:

- w piątek 10 lipca 2026 r. w godz. 14:00 - 21:00,
- w sobotę 11 lipca w godz. 8:00 - 21:00,
- w niedzielę 12 lipca w godz. 8:00 - 17:30,

3. Opaska jest dowodem prawa wstępu na teren wydarzenia i musi być noszona przez cały czas jego trwania. Zerwana lub uszkodzona opaska traci ważność i nie uprawnia do ponownego wejścia. Osoba bez opaski zostanie wyproszona z terenu wydarzenia.

4. W przypadku zerwania opaski na terenie wydarzenia, możliwe jest wydanie duplikatu przed wyjściem z terenu wydarzenia, za okazaniem zerwanej opaski. Nowa opaska musi być założona przy Organizatorze.

5. Każdy uczestnik otrzyma smycz z identyfikatorem zawierającym kod QR, umożliwiający dostęp do programu wydarzenia w wersji elektronicznej oraz numerami alarmowymi. Identyfikator służy wyłącznie celom informacyjnym i organizacyjnym. Podstawą prawa wstępu na teren Wydarzenia jest opaska.

6. Organizator zastrzega sobie prawo do kontroli opasek i identyfikatorów przez służby porządkowe lub Obsługę Konwentu.

§4. Udział osób niepełnoletnich.

1. Dopuszcza się udział osób niepełnoletnich, na zasadach podanych poniżej.
2. Dzieci do 12 roku życia mogą wejść na podstawie biletu na Fantasy & Magic Con Junior (zgodnie z §2.7).
3. Dzieci i młodzież do lat 16 będą wpuszczane tylko pod opieką osoby dorosłej.
4. Młodzież w wieku 16-18 lat będzie wpuszczana pod opieką osoby dorosłej lub na podstawie zgody rodzica/opiekuna prawnego. Wzór zgody będzie dostępny na stronie Organizatora w zakładce fantasymagiccon.pl/zgody.
5. Organizator zastrzega prawo do weryfikacji wieku uczestników.

§5. Zasady bezpieczeństwa i zachowania

1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania przepisów prawa, zasad bezpieczeństwa oraz poleceń organizatora, obsługi technicznej, służb porządkowych oraz Obsługi Konwentu.
2. Zabrania się wnoszenia na teren Wydarzenia broni (palnej i białej), materiałów wybuchowych oraz innych przedmiotów niebezpiecznych, które mogą stanowić zagrożenie dla życia lub zdrowia uczestników, w szczególności wskazanych w art. 8 ust. 2 ustawy o bezpieczeństwie imprez masowych.
3. Na terenie wydarzenia obowiązuje całkowity zakaz wnoszenia oraz spożywania alkoholu, narkotyków oraz jakichkolwiek substancji psychoaktywnych. Osoby spożywające lub znajdujące się pod wpływem tych substancji zostaną niezwłocznie usunięte z terenu wydarzenia bez prawa powrotu.
4. Dla osób palących będzie wyznaczona palarnia. Obowiązuje zakaz palenia papierosów oraz e-papierosów poza terenem palarni.
5. Osoby zachowujące się agresywnie w stosunku do innych uczestników, gości, twórców, wystawców lub organizatorów zostaną wyproszone z terenu wydarzenia bez możliwości powrotu.
6. Dotykanie, obejmowanie, fotografowanie lub filmowanie innego uczestnika wymaga jego wyraźnej zgody. Osoby dopuszczające się molestowania, nękania lub przemocy (w tym seksualnej) względem innych uczestników zostaną natychmiast usunięte z terenu Wydarzenia, a organizator może wezwać Policję.
7. Ochrona ma prawo do sprawdzania bagaży uczestników pod kątem bezpieczeństwa.
8. Ochrona oraz Organizator mają prawo do sprawdzania elementów cosplay pod kątem bezpieczeństwa.
9. Na terenie wydarzenia funkcjonuje Obsługa Konwentu, której zadaniem jest dbanie o bezpieczeństwo, porządek i komfort uczestników.
 - Członkowie Obsługi Konwentu są oznaczeni kamizelkami odblaskowymi z logo wydarzenia.
 - W skład Obsługi Konwentu wchodzi ochroniarze oraz inne osoby działające z ramienia Organizatora.
 - Do Obsługi Konwentu należy zgłaszać wszelkie niepokojące sytuacje, konflikty, przypadki agresji lub naruszenia regulaminu.
10. Naruszenia regulaminu można również zgłaszać do Organizatora telefonicznie pod numerem podanym na identyfikatorze oraz mailowo na adres bezpieczenstwo@fantasymagiccon.pl.

11. Na terenie Wydarzenia obowiązuje zakaz prowadzenia działalności handlowej lub promocyjnej bez zgody Organizatora.
12. Na terenie Wydarzenia obowiązuje zakaz wprowadzania zwierząt (z wyjątkiem psów asystujących).
13. Na terenie Wydarzenia obowiązuje zakaz zakłócania programu Wydarzenia lub naruszania komfortu innych uczestników.
14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zgubione, pozostawione lub skradzione na terenie wydarzenia.
15. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania mienia Organizatora i innych uczestników. W przypadku zniszczenia wyposażenia, uczestnik ponosi odpowiedzialność materialną.

§6. Zasady dla twórców, wystawców, gości i mediów

1. Twórcy programu (prelegenci, prowadzący warsztaty, prowadzący konkursy, zespoły wiosek itd.) oraz goście mają wstęp bezpłatny, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie Twórców Programu.
2. Wystawcy uczestniczą w wydarzeniu na zasadach określonych w Regulaminie Wystawców, który zostanie opublikowany 1 lutego 2026.
3. Artyści z Alei Twórców działają zgodnie z Regulaminem Alei Twórców, który zostanie opublikowany 1 lutego 2026.
4. Akredytacje medialne przyznawane są zgodnie z informacjami na stronie fantasymagiccon.pl/dla-mediow oraz z zasadami określonymi w Zasadach dla Mediów.

§ 7. Zasady ogólne dotyczące kostiumów

1. Poniższe zasady dotyczą wszystkich osób uczestniczących w Wydarzeniu w kostiumach (zwanych również cosplayerami), niezależnie od tego, czy są zgłoszone do konkursów, pokazów lub parad cosplay.
2. Celem niniejszego regulaminu jest zapewnienie bezpieczeństwa, poszanowania, różnorodności oraz komfortu wszystkich uczestników Wydarzenia.
3. Każdy cosplayer jest zobowiązany do noszenia opaski uczestnika w sposób widoczny przez cały czas przebywania na terenie Wydarzenia.
4. Kostium nie może zakłócać porządku, blokować przejść, dróg ewakuacyjnych, stanowisk wystawców ani scen programu.
5. Organizator zachęca do interakcji i fotografii w duchu wzajemnego szacunku, otwartości i akceptacji.

§ 8. Kostiumy - zasady i ograniczenia

1. Kostiumy muszą być wykonane z materiałów bezpiecznych, nie powodujących zagrożenia dla uczestników, mienia ani infrastruktury Wydarzenia.
 2. Niedozwolone są kostiumy zawierające:
 - ostre lub metalowe elementy,
 - broń (palną i białą) oraz inne przedmioty niebezpieczne, które mogą stanowić zagrożenie dla życia lub zdrowia uczestników, w szczególności wskazanych w art. 8 ust. 2 ustawy o bezpieczeństwie imprez masowych,
 - substancje brudzące, sypkie, toksyczne lub o intensywnym zapachu,
 - elementy pirotechniczne, dymne lub świetlne o dużej mocy (np. lasery, stroboskopy),
- a także stroje o charakterze obscenicznym, pornograficznym lub nawołującym do nienawiści.

3. Obowiązuje zakaz cosplayowania osób publicznych pełniących funkcje władzy (np. prezydentów, premierów, posłów, ministrów, działaczy partyjnych, liderów ruchów politycznych), a także jakichkolwiek kostiumów o charakterze agitacyjnym lub propagandowym. Zakaz obejmuje zarówno rzeczywiste postacie polityczne, jak i satyryczne lub karykaturalne przedstawienia współczesnych osób publicznych.
- 3.1 Dopuszczalne są natomiast postacie fikcyjne o wątku politycznym, np. Padmé Amidala (Gwiezdne wojny), Tyrion Lannister (Gra o tron), Chancellor Palpatine, Mon Mothma, Imperator Cleon z Fundacji, czy Snow z Igrzysk śmierci, o ile nie nawiązują bezpośrednio do współczesnych polityków.
4. Obowiązuje również zakaz cosplayowania postaci związanych z rzeczywistymi, obowiązującymi w Polsce religiami, w tym m.in. postaci takich jak Jezus, Mahomet, papież, ksiądz, biskup, rabin, imam, siostra zakonna, w sposób realistyczny lub parodystyczny.
- 4.2. Dopuszczalne są nawiązania do popkulturowych reinterpretacji motywów religijnych, jeśli postać jest częścią utworu fikcyjnego i przedstawiana w kontekście popkultury, np.:
 - Bóg / Chuck Shurley, anioł Castiel, anioł Gabriel, Lucyfer, Jack oraz inne postaci z Supernatural,
 - Kaznodzieja (Jesse Custer) oraz Anioł Cassidy (Preacher),
 - Siostra Anne Marie, Lucyfer oraz inne postaci z Constantine/Hellblazer,
 - Maggie Murdock / Grace, ojciec Paul Lantom (Daredevil),
 - Mephisto (Marvel Comics/MCU)
 - Loki i Puck w przebraniu papieża i biskupa, Lucyfer, Kain i Abel oraz inne postaci z The Sandman,
 - Aziraphale i Crowley oraz inne postaci z Good Omens,
 - Lucyfer Morningstar, Mazikeen, Michał oraz inne anioły z Lucyfer,
 - Metatron / Archanioł Gabriel (Dogma),
 - Sheogorath i Vivec (Elder Scrolls),
 - Archanioł Michał, Archanioł Gabriel (Legion, Dominion),
 - Bóg i Szatan w interpretacjach z gier lub komiksów (Spawn, Darksiders, Diablo IV)
 - Hellboy (Hellboy)
 - Jinu, Derpy, Sussie, Baby Saja, Abby Saja, Mystery Saja, Rumi oraz inne postaci z KPop Demon Hunters.
 - Postaci z filmu Zakonnica

Interpretacje muszą być jednoznacznie popkulturowe i fikcyjne. Na wejściu na Wydarzenie uczestnik może zostać poproszony o wskazanie postaci, której cosplay wykonuje. Postać będzie weryfikowana za pomocą przeglądarek internetowych.

5. Organizator ma prawo poprosić o zmianę, modyfikację lub zdjęcie elementu kostiumu, jeśli uzna, że narusza on powyższe zasady lub godzi w uczucia religijne czy przekonania uczestników.

§ 9. Rekwizyty i bezpieczeństwo

1. Na teren Wydarzenia nie wolno wnosić:
 - broni palnej, pneumatycznej, gazowej, ASG i replik zdolnych do strzału,
 - ostrych przedmiotów i broni białej (noży, mieczy, bagnetów, grotów),
 - materiałów wybuchowych, łatwopalnych lub toksycznych,
 - urządzeń emitujących dym, ogień lub silne światło.

2. Uczestnik próbujący wnieść prawdziwą broń (palną lub białą) zostanie wykluczony z Wydarzenia bez możliwości powrotu.
3. Dopuszczalne są rekwizyty wykonane z bezpiecznych materiałów (pianka EVA, karton, drewno, plastik, druk 3D, żywica itp.), pod warunkiem że nie mają ostrych krawędzi ani nie emitują huk, światła lub gazu.
4. Każdy rekwizyt może zostać skontrolowany (np. pod kątem ostrości) przez Obsługę Konwentu lub ochronę przy wejściu lub w trakcie wydarzenia.
5. Rekwizyty uznane za niebezpieczne mogą zostać zarekwirowane przez Obsługę Konwentu i oddane uczestnikowi po Wydarzeniu.
6. Rekwizyty należy przechowywać w sposób bezpieczny i nie pozostawiony bez nadzoru.
7. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za szkody powstałe w wyniku używania swojego kostiumu lub rekwizytu.

§ 10. Fotografowanie i prywatność

1. Uczestnicy wyrażają zgodę na utrwalanie swojego wizerunku przez Organizatora i media w zakresie niezbędnym do promocji Wydarzenia.
2. Każdy uczestnik ma prawo odmówić wykonania zdjęcia lub nagrania swojego wizerunku przez osoby prywatne.
3. Osoby fotografujące lub filmujące są zobowiązane do przestrzegania zasad poszanowania prywatności i uzyskiwania zgody przed publikacją materiału przedstawiającego konkretną osobę.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za publikację materiałów wykonanych przez osoby trzecie.

§11. Odpowiedzialność Organizatora

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia wynikające z nieprzestrzegania Regulaminu przez uczestników.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za osoby niepełnoletnie pozostawione bez opieki wbrew postanowieniom Regulaminu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wynikłe z działań osób trzecich, o ile nie ponosi za nie odpowiedzialności na podstawie obowiązujących przepisów prawa.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania wydarzenia z przyczyn niezależnych (np. siła wyższa, decyzje administracyjne, klęski żywiołowe). W takim przypadku uczestnikowi przysługuje zwrot kosztu biletu.
5. Organizator ma prawo dokumentować przebieg wydarzenia w formie zdjęć, nagrań audio i wideo oraz wykorzystywać je w materiałach promocyjnych i archiwalnych.

§12. Przetwarzanie danych osobowych i wizerunku

1. Administratorem danych osobowych uczestników jest Organizator.
2. Dane osobowe przetwarzane są w celach:
 - realizacji wydarzenia i obsługi sprzedaży biletów,
 - obsługi rejestracji i kontaktu z uczestnikami,
 - promocji wydarzenia (w przypadku zdjęć i nagrań).
3. Dane są przetwarzane zgodnie z obowiązującymi przepisami, w tym RODO.
4. Wizerunek uczestników może być utrwalany jako element wydarzenia publicznego i wykorzystywany w celach dokumentacyjnych i promocyjnych Organizatora, zgodnie z art. 81 ust. 2 pkt 2 ustawy o prawie autorskim oraz przepisami RODO.

§13. Postanowienia końcowe

1. Regulamin obowiązuje wszystkich uczestników wydarzenia.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie.
 - W przypadku wprowadzenia zmian wpływających na warunki uczestnictwa, uczestnik ma prawo do rezygnacji i zwrotu biletu.
 - Aktualna wersja regulaminu będzie publikowana na stronie fantasymagiccon.pl.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym dokumentem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego.
4. Wszelkie pytania i zgłoszenia należy kierować za pośrednictwem formularza kontaktowego oraz adresów mailowych w zakładce Kontakt na stronie wydarzenia (<https://fantasymagiccon.pl/kontakt/>).